

## Zasady gry

Wyścig międzyplanetarny dla 2-4 graczy > od 8 lat wzwyż > autorzy: Yury Yamshchikov i Nadezhda Penkrat

## Z historią w tle

Już za chwilę wyruszysz w zapierający dech w piersiach wyścig po Układzie Słonecznym. Będziesz pilotował statek kosmiczny, odwiedzał różne planety i starał się powrócić na Ziemię wcześniej od swoich przeciwników. Leć ostrożnie i planuj trasę uważnie, aby bezpiecznie lądować na kolejnych planetach. I uważaj! Zbyt duża szybkość, albo źle obliczona trajektoria lotu mogą Cię wynieść poza granice wszechświata!

## Cel gry

Gracze rozpoczynają wyścig na Ziemi. Ich celem jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa (PZ), które są przyznawane za odwiedzanie kolejnych planet. Gra kończy się w momencie, gdy na Ziemię powróci pierwszy z graczy – po uprzednim odwiedzeniu wszystkich planet oprócz jednej. Gracze mogą też zdobyć punkty bonusowe za wypełnienie swoich sekretnych misji. Zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą punktów!

Uwaga: na potrzeby gry, kometa Halleya traktowana jest jak planeta i obowiązują ją dokładnie te same zasady, co inne planety.

## Komponenty

Ta instrukcja

1 plansza

4 plansze statków kosmicznych (po 1 dla każdego gracza)

1 przepustka Instruktora

48 kostek (jednostek) zwykłego paliwa

16 kostek (jednostek) super paliwa

12 kostek osłony energetycznej

*Przed pierwszą rozgrywką, na planetach i statkach kosmicznych należy umieścić naklejki.*

1 arkusz z naklejkami

4 znaczniki statków kosmicznych

9 znaczników planet (łącznie z Kometą Halleya)

4 znaczniki graczy

48 kart, w tym:

30 kart Wydarzeń

8 kart Misji 1

4 karty Misji 2 Alfa

4 karty Misji 2 Beta

36 żetonów lądowania (po 4 na każdą planetę)

## STRONA 2

### Przygotowanie rozgrywki

Plansza przedstawia orbity planet w Układzie Słonecznym oraz orbitę Komety Halleya. Na każdej orbicie znajdują się Pola planetarne, po których będzie poruszać się dana planeta reprezentowana przez znacznik w kolorze odpowiadającym kolorowi orbity.

W rogach planszy znajdują się natomiast Panele kontrolne poszczególnych graczy.

#### *Znacznik Saturna*

1. Pomieszczenie znaczniki planet i rozdanie graczom. Począwszy od najmłodszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze kładą po jednym znaczniku na dowolnym Polu planetarnym na odpowiedniej orbicie, aż wszystkie znaczniki znajdą się na planszy.

#### *Znacznik Komety Halleya*

2. Każdy gracz wybiera statek kosmiczny (znacznik), który umieszcza na Ziemi. Nieużywane statki odłóżcie do pudełka.
3. Jeden z graczy (losowo wybrany) otrzymuje przepustkę Instruktora.
4. Posegregujcie żetony lądowania według planet i ułóżcie w stosy, w narastającym porządku, z żetonem o wartości 1 na dole i żetonem o wartości 4 na górze stosu.

Uwaga: wszystkie żetony lądowania na Ziemi posiadają wartość 2.

5. Potasujcie karty Wydarzeń i połóżcie 3 odkryte karty obok planszy. Reszta kart stanowi zakryty stos dobierania.
6. Każdy gracz kładzie przed sobą planszę swojego statku, a na niej 3 osłony energetyczne (szare kostki), 2 jednostki super paliwa (czerwone kostki) i 8 jednostek zwykłego paliwa (żółte kostki). Pozostałe kostki należy umieścić w pobliżu planszy, stanowią Zasoby. Każdy gracz kładzie swój znacznik gracza na znaczniku Ziemi.
7. Posegregujcie karty Misji w trzy stosy: Misji 1, Misji 2 Alfa i Misji 2 Beta. Potasujcie każdy stos i rozdajcie graczom po jednej karcie z każdego z nich. Gracze nie powinni ujawniać treści swoich kart innym graczom! Jeśli karta Misji 1 gracza przedstawia tę samą planetę co jedna z jego kart Misji 2, gracz musi wymienić kartę Misji 1 na nową kartę ze stosu, która nie przedstawia żadnej z planet z jego kart Misji 2. Szczegóły dotyczące kart Misji znajdziecie w sekcji „Koniec gry i punktowanie” na str. 8.

*Każdy gracz umieszcza swój znacznik gracza na polu Ziemi na swojej planszy statku.*

*Na tych polach gracz umieszcza zebrane znaczniki lądowania.*

*Zbiornik paliwa mieści 10 jednostek paliwa.*

*Statek może dysponować 3 osłonami energetycznymi.*

Jesteście gotowi rozpocząć wyścig? Powodzenia!

## **STRONA 3**

### **Przebieg gry**

Gra toczy się przez szereg rund, z których każda składa się z czterech następujących faz:

#### **1. Faza wydarzenia**

Zobacz: str.3

*W pierwszej rundzie gry tę fazę należy pominąć.*

Gracz posiadający przepustkę Instruktora wybiera jedną z odkrytych kart Wydarzeń i wprowadza jej efekt w życie. Karta wpływa na wszystkich graczy, łącznie z Instruktorem.

#### **2. Faza rozkazów**

Zobacz: str.4

Każdy gracz może przesunąć 3 jednostki paliwa (zwykłego albo super paliwa) ze Zbiornika na swój Panel kontrolny.

Gracz, który „parkuje” na planecie, zostawia swój znacznik gracza w centrum Panelu kontrolnego.

#### **3. Faza lotu lub tankowania**

Zobacz: str.5

Każdy gracz odbywa przelot swoim statkiem w kierunku i na odległość zależne od ilości paliwa, jaką posiada na Panelu kontrolnym.

Gracze, którzy „parkują” na planecie mogą zatankować swój statek.

#### **4. Faza ruchu planet**

Zobacz: str.7

Instruktor przesuwa wszystkie planety na kolejne Pola planetarne wzdłuż ich orbit.

Następnie, przekazuje przepustkę Instruktora graczowi po swojej lewej stronie.

Runda dobiega końca.

#### **1. Faza wydarzenia**

W tej fazie Instruktor wybiera jedną z odkrytych kart Wydarzeń i wprowadza w życie jej działanie postępując zgodnie z tekstem na karcie.

- Karta wpływa na wszystkich graczy, łącznie z Instruktoorem.
- Gracze mogą bronić się przed niektórymi wydarzeniami. Zobacz: przykłady.
- Gracze nie mogą posiadać więcej jednostek paliwa niż mieszczą ich Zbiorniki oraz więcej niż 3 osłony energetyczne. Wartość i jednych i drugich nie może nigdy zejść poniżej 0.
- Po wprowadzeniu w życie efektu karty Wydarzenia, kartę należy odrzucić na osobny stos. Następnie, odkrywa się nową kartę Wydarzenia ze stosu. Na stole zawsze powinny znajdować się 3 odkryte karty.
- Jeśli stos kart Wydarzeń opustoszeje, potasujcie stos kart odrzuconych i uformujcie nowy stos.

**Tankowanie:** Możesz dodać 1 kostkę super paliwa do swojego Zbiornika. Jeśli zbiornik jest pełny, możesz zamienić 1 kostkę zwykłego paliwa na kostkę super paliwa.

**Wiatr słoneczny:** Musisz natychmiast wziąć 1 lub 2 kostki zwykłego paliwa (jak wskazano na karcie) z Zasobów i umieścić na swoim Panelu kontrolnym, na kierunku wskazanym na karcie (odczytując treść karty, karta powinna być zorientowana tak jak Twój Panel).

Te symbole przedstawiają sposoby, jakimi gracz może uniknąć skutków tej karty Wydarzenia:

- może oddać do Zasobów 1 osłonę energetyczną

lub

- może w tej rundzie pozostać na planecie i nie podejmować lotu.

**Konwersja energii:** Możesz dodać do Zbiornika do 5 jednostek zwykłego paliwa, jeśli oddasz do Zasobów 1 osłonę energetyczną.

Ten symbol nakazuje poświęcenie 1 osłony energetycznej w zamian za korzyści płynące z karty (nawet jeśli gracz korzysta tylko z części przysługującego bonusu). Jeśli gracz nie chce lub nie może skorzystać z bonusu, może zignorować działanie karty.

**Przyciąganie grawitacyjne:** Jeśli Twój statek kosmiczny znajduje się w odległości 1 lub 2 pól od planety, zostaje przez nią przyciągnięty i musi na niej wylądować. Jeśli Twój statek znajduje się w polu oddziaływania więcej niż jednej planety, ląduje na najbliższej (a w przypadku równej odległości – na wybranej przez Ciebie).

## STRONA 4

**Dopalacze:** W fazie 2 możesz wykorzystać do 4 jednostek paliwa (zamiast standardowych 3).

**Asteroidy:** Tracisz 5 jednostek zwykłego paliwa ze swojego Zbiornika.

**Rozbłyki słoneczne:** W fazie 2 nie możesz umieszczać żadnych jednostek paliwa na swoim Panelu kontrolnym.

*Ten symbol przedstawia sposób, w jaki gracz może uniknąć skutków tej karty Wydarzenia: może oddać do Zasobów 1 osłonę energetyczną.*

## **2. Faza rozkazów**

*W tej części instrukcji znajdziesz opis, jak rozmieszczać paliwo na Panelu kontrolnym. W celu zrozumienia zasad ruchu statków, odsyłamy do sekcji „Faza lotu lub tankowania” na str.5. Po przeczytaniu tamtej sekcji, zalecamy ponowne przejście sekcji niniejszej.*

Podczas tej fazy gracze równocześnie decydują, jak rozdysponować paliwo na zmianę szybkości i kierunku lotu swoich statków. Gracz może przesunąć 0 – 3 jednostki paliwa (zwykłego albo super paliwa, w dowolnych kombinacjach) ze swojego Zbiornika na Panel kontrolny. Nie ma przy tym znaczenia, ile jednostek paliwa znajduje się już na Panelu.

Gracz może rozmieścić jednostki w dowolnych częściach Panelu. Jeśli jego znacznik gracza znajduje się w centrum Panelu, musi go przesunąć na planszę statku.

**Ważne:** Paliwo umieszczone na Panelu we wcześniejszych rundach pozostaje na swoim miejscu i będzie miało wpływ na lot statku. Nowe paliwo na Panelu stanowi z paliwem dodanym wcześniej równorzędny napęd. Na każdej części Panelu może się znajdować dowolna liczba jednostek paliwa.

*Przykład 1 – Biały umieścił na swoim Panelu kontrolnym 2 jednostki zwykłego paliwa i 1 jednostkę super paliwa.*

*Przykład 2 – Zielony posiada na swoim Panelu 2 jednostki zwykłego paliwa pozostałe po wcześniejszych rundach. Dodaje teraz do Panelu 2 nowe jednostki (1 zwykłą i 1 super).*

Gracz może zwolnić lot statku lub wręcz go zatrzymać poprzez zneutralizowanie jednostek paliwa pozostałych na Panelu po poprzednich rundach.

W tym celu gracz umieszcza nowe jednostki paliwa na kierunku przeciwnym do kierunku, na którym znajdują się „stare” jednostki. Następnie, usuwa z Panelu nowe jednostki oraz równą im wartość jednostek po przeciwnej stronie Panelu.

Jednostka super paliwa jest warta 2 jednostki zwykłego paliwa, więc aby zneutralizować 1 super paliwo gracz potrzebuje 1 jednostkę super paliwa lub 2 jednostki zwykłego paliwa.

Jeśli do neutralizacji 1 jednostki super paliwa gracz użyje 1 jednostki zwykłego paliwa, wtedy zamienia kostkę super paliwa na kostkę zwykłego paliwa.

*Przykład 3 – Biały umieścił 1 jednostkę zwykłego paliwa w taki sposób, aby zwolnić ruch w kierunku prawym-dolnym oraz położył 1 jednostkę super paliwa, aby przyspieszyć ruch w kierunku lewym-dolnym.*

*Przykład 4 – Zielony chce zwolnić lot swojego statku. Umieszcza 1 jednostkę zwykłego paliwa po przeciwnej stronie Panelu w stosunku do położenia jednostki super paliwa. Następnie, zamienia kostkę super paliwa na kostkę zwykłego paliwa.*

## STRONA 5

Jeśli statek wylądował na planecie przed bieżącą rundą, jego właściciel może zdecydować o pozostaniu na planecie i zatankowaniu Zbiornika. W tym celu, gracz nie umieszcza na Panelu żadnych nowych jednostek paliwa, a jego znacznik gracza pozostaje w centrum Panelu na czas trwania tej rundy.

*Dzięki temu wiadomo, że statek gracza chwilowo nigdzie nie poleci.*

### **Użycie osłon energetycznych jako paliwa**

Gracz może użyć osłon energetycznych jako paliwa dla swoich silników:

może zamienić 1 osłonę na 2 jednostki zwykłego paliwa (pobiera je z Zasobów), które umieszcza bezpośrednio w swoim Zbiorniku.

To paliwo może zostać wykorzystane w bieżącej rundzie lub zachowane na później. Gracz może w danej rundzie zamienić tylko 1 osłonę na paliwo.

**Wskazówka:** Twój statek dysponuje jedynie 3 osłonami. Możesz je zachować na obronę przed niebezpiecznymi rejonami kosmosu, albo przed przykrymi efektami kart Wydarzeń. Zalecamy zatem skorzystanie z możliwości konwersji tylko w wyjątkowych przypadkach!

*Przykład: Białemu skończyło się paliwo, więc wykorzystuje moc 1 osłony i zamienia ją w 2 jednostki zwykłego paliwa, które natychmiast wykorzystuje.*

Po zakończeniu tej fazy gracze nie mogą wprowadzać żadnych zmian na swoich Panelach kontrolnych.

### **3. Faza lotu lub tankowania**

W tej fazie gracze przeprowadzają lot swoimi statkami lub tankują pozostając na planetach.

#### **Lot**

Za każdą jednostkę zwykłego paliwa statek porusza się o 1 pole w kierunku wskazanym na Panelu. Za każdą jednostkę super paliwa statek porusza się we wskazanym kierunku o 2 pola.

Kolejność według której gracz będzie rozpatrywał ruch swojego statku w różnych kierunkach nie ma znaczenia, liczy się **jedynie pole docelowe**. Na jednym polu planszy może znajdować się dowolna liczba statków.

*Poszczególne części Panelu pokazują, w jakim kierunku poleci statek.*

*Centrum Panelu odpowiada położeniu statku na planszy.*

*Położenie jednostek paliwa określa, w którym kierunku poleci statek.*

#### *Przykład 1*

*1 jednostka zwykłego paliwa: statek porusza się we wskazanym kierunku o 1 pole.*

*Przykład 2*

*2 jednostki zwykłego paliwa: statek porusza się we wskazanym kierunku o 2 pola.*

*Przykład 3*

*Nie ważne, w którym kierunku statek porusza się najpierw, gdyż w obu przypadkach zakończy ruch na tym samym polu.*

*Przykład 4*

*1 jednostka super paliwa: statek porusza się o 2 pola we wskazanym kierunku.*

## **STRONA 6**

*Przykład 5*

*W tym przypadku istnieją 3 możliwe trasy, ale statek i tak zakończy ruch na tym samym polu i tylko ono jest istotne.*

### **Lądowanie na planecie**

Jeśli statek zakończy swój ruch na tym samym polu, na którym znajduje się planeta, może na niej wylądować (ale nie musi).

Jeśli gracz zdecyduje się wylądować, odrzuca wszystkie jednostki paliwa ze swojego Panelu kontrolnego do Zasobów i przesuwa swój znacznik gracza na centrum Panelu.

Jeśli statek przeleci przez pole z planetą, ale nie zakończy na nim swojego ruchu, nie może wylądować.

Jeśli tylko jeden statek wylądował w danej rundzie na danej Planecie, jego właściciel bierze żeton lądowania odpowiedni dla tej planety o największej dostępnej wartości i umieszcza zakryty na planszy swojego statku, w miejscu odpowiadającym danej planecie.

Jeśli kilku graczy wylądowało na danej Planecie w tej samej fazie tej samej rundy, gracze biorą po kolei – rozpoczynając od Instruktora i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara – po jednym żetonie lądowania.

*Żółty zatrzymuje się na tym samym polu, na którym znajduje się planeta Saturn (fioletowy znacznik). Decyduje się wylądować, więc odrzuca wszystkie jednostki paliwa z Panelu do Zasobów.*

*Jako że był pierwszą osobą, która wylądowała na Saturnie, otrzymuje fioletowy żeton lądowania o najwyższej wartości i umieszcza (zakryty) na swojej planszy statku.*

*Jeśli w następnej rundzie Żółty zdecyduje się odlecieć, umieści swój znacznik gracza na żetonie lądowania z Saturna. W ten sposób będzie pamiętał, iż była to ostatnia planeta, jaką odwiedził na wypadek akcji ewakuacyjnej (zobacz: „Sytuacje awaryjne i ewakuacja” na str.7).*

**Ważne:**

Gracz może kilkakrotnie wylądować na tej samej planecie, ale żeton lądowania otrzymuje tylko za pierwszym razem.

Żetony lądowania na Ziemi można otrzymać jedynie podczas ostatniej rundy gry (zobacz: str.8), aczkolwiek gracze mogą lądować na Ziemi w trakcie rozgrywki, aby zatankować paliwo.

### **Tankowanie**

Jeśli statek znajduje się na planecie (znacznik gracza w centrum Panelu), gracz może zatankować swój pojazd.

W tym celu bierze 1 jednostkę super paliwa z Zasobów i umieszcza na pustym polu w swoim Zbiorniku. Następnie, uzupełnia wszystkie pozostałe puste pola Zbiornika jednostkami zwykłego paliwa.

Jeśli Zbiorniki gracza są pełne, może on zatankować 1 jednostkę super paliwa w miejsce 1 jednostki zwykłego paliwa znajdującej się w Zbiorniku. Podczas tankowania gracz nie może zatankować więcej niż 1 jednostkę super paliwa. Ponadto, gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 4 jednostki super paliwa w swoim Zbiorniku.

*Przykład: Żółty pozostawił znacznik gracza w centrum Panelu, dlatego w tej rundzie może zatankować.*

Ośłony energetyczne nie podlegają uzupełnieniu. Na statku gracza może się znajdować tylko tyle jednostek paliwa, ile pomieści Zbiornik.

## **STRONA 7**

### **Niebezpieczne rejony kosmosu**

Pas Planetoid oraz rejon w pobliżu Słońca są niebezpieczne dla przelatujących statków kosmicznych.

*Jeśli statek zakończy swój ruch w danej rundzie w obrębie Pasa Planetoid lub na jednym z 6 pól sąsiadujących ze Słońcem (zacięniowane pola na planszy) traci 1 osłonę energetyczną. Przelot przez niebezpieczny rejon, bez zatrzymywania się, nie powoduje utraty osłony.*

Słońce

*Słońce nie jest polem, więc statki nie mogą na nim lądować, ani przez nie przelatywać.*

*Możliwe trasy*

*NIEmożliwe*

### **Sytuacje awaryjne i ewakuacja**

Jeśli statek znajdzie się w sytuacji awaryjnej, musi zostać ewakuowany. Podczas ewakuacji ruch statku zostaje „wyzerowany”, tzn. wszystkie jednostki paliwa z Panelu są zwracane do Zasobów, a sam statek zostaje przeniesiony na planetę, na której lądował ostatnio (znacznik gracza na jego planszy pokazuje, którą planetę odwiedził jako ostatnią). Podczas rundy ewakuacyjnej statek nie może podjąć lotu ani zatankować.



Lista sytuacji awaryjnych:

- 1 – Statek kończy ruch w niebezpiecznym rejonie, a nie posiada już osłon energetycznych.
- 2 – Statek wyleciał poza Układ Słoneczny (poza granice planszy).
- 3 – Statek przeleciał przez Słońce lub się na nim zatrzymał.

**Ważne:** Podczas fazy 3 gracz może także sam poprosić o ewakuację.

#### **Jednostki paliwa na Panelu kontrolnym**

Po wykonanym locie, wszystkie jednostki paliwa pozostają na Panelu kontrolnym i przechodzą na kolejną rundę, chyba że statek wylądował na planecie.

#### **4. Faza ruchu planet**

Instruktor przesuwając wszystkie znaczniki planet na kolejne Pola planetarne na ich orbitach. Aby nie pominąć żadnej planety, najlepiej przesuwać je po kolei, zaczynając od Merkurego, a kończąc na Neptunie. Nie zapomnijcie przesunąć Komety Halleya! Pozostali gracze powinni pilnować poprawności przeprowadzenia tej fazy.

Jeśli na planecie znajduje się statek, który na niej wylądował, przemieszcza się wraz z planetą.

*Przykład: W fazie 3 bieżącej rundy Czerwony statek wylądował na Saturnie i teraz przemieszcza się wraz z nim.*

### **STRONA 8**

#### **Lądowanie na poruszającej się planecie**

Jeśli podczas fazy 4 planeta podczas swojego ruchu znajdzie się na polu zajęтым przez statek, to właściciel statku może zdecydować o lądowaniu na tej planecie według zasad standardowych (zobacz: „Lądowanie na planecie” na str.6). Nie ma jednak obowiązku lądować.

Na potrzeby otrzymywania żetonów lądowania uznaje się, że statek, który wylądował na danej planecie w fazie 4 ląduje PÓŹNIEJ niż statki lądujące w fazie 3.

Jeśli planeta przemieszcza się przez pole zajęte przez statek, ale się na nim nie zatrzymuje, to gracz nie może na niej wylądować.

Po ruchu wszystkich planet, Instruktor przekazuje przepustkę graczowi po swojej lewej stronie. Bieżąca runda dobiega końca i gracze mogą rozpocząć kolejną.

*Przykład: Czerwony nie może wylądować na Uranie (biały znacznik), natomiast Zielony może wylądować na Neptunie (brązowy znacznik).*

#### **Koniec gry i punktowanie**

Gra kończy się po zakończeniu fazy 4 rundy, w której przynajmniej 1 statek wylądował na Ziemi po tym, jak wcześniej lądował na wszystkich pozostałych planetach za wyjątkiem jednej. (Zauważcie, że Ziemia nie jest wliczana do wypełnienia tego warunku, podczas gdy Kometę Halleya tak).

Każdy gracz, który w fazie 3 ostatniej rundy wylądował na Ziemi (po uprzednim odwiedzeniu wszystkich planet za wyjątkiem jednej) otrzymuje niebieski żeton lądowania na Ziemi. Jeśli gracz wylądował na Ziemi w fazie 4 nie otrzymuje żetonu, chyba że żaden inny statek nie wylądował na Ziemi w fazie 3.

Następnie, każdy gracz podlicza swoje punkty zwycięstwa:

- Sumuje wartości żetonów lądowania
- Dodaje 2 PZ za spełnioną Misję 1
- Dodaje 4 PZ za spełnioną Misję 2

Gracze nie otrzymują kary za niespełnienie wymogów swoich misji.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa! Jeśli jest remis, wygrywa ten z remisujących, który powrócił na Ziemię wcześniej (faza 3 vs faza 4). Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących, który posiada więcej żetonów lądowania o wartości 4. W przypadku dalszego remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Karty Misji 1 nakazują graczowi dotarcie do określonej planety jako pierwszemu spośród wszystkich graczy.

W powyższym przykładzie jest to Merkury.

Jeśli gracz zdobędzie żeton o wartości 4 PZ za wylądowanie na Merkurym, otrzyma równocześnie 2 PZ za spełnienie Misji.

Karty Misji 2 (Alfa i Beta) nakazują graczowi dotarcie do określonej planety jako drugiemu spośród graczy LUB bycie jedynym graczem, który w przeciągu gry wylądował na tej planecie.

Jeśli gracz spełni wskazany warunek, otrzyma 4 PZ.

Tłumaczenie dla Planszostrefa.pl:  
Monika Zabicka

